LEGO NINJAGO™

Masters of Spinjitzu



TRADING CARD GAME

AS REGRAS

TailorMade media



Converte-te num mestre das cartas!
Com o pack inicial estás pronto para começar o teu jogo Trading Cards. As regras que tens na mão irão transformar-te num verdadeiro profissional e a galeria de cartas XXL te dará uma perspectiva geral de todas as cartas. Junto com o arquivador, onde as tuas cartas estarão sãs e salvas, irás converter-te num super colecionador! E ainda ganhas dois tabuleiros para duelos épicos, uma saqueta de cartas e uma carta especial limitada!
Cumprimentos, NRG Kai
PACK INICIAL CONTÉM:
1 CARTA ESPECIAL INCLUÍDA!
SAQUETAS
TABULEIROS DE JOGO
ARQUIVADOR PARA COLECIONADORES COM LISTA DAS CARTAS

CARTAS COLECIONÁVEIS

EM CADA REVISTA E PACK CONSEGUES **CARTAS ESPECIAIS LIMITADAS:**



NRG KAI

Apenas com o teu
PACK INICIAL



NRG ZANE

Apenas com o teu
PACK INICIAL



NRG JAY

Apenas com o teu
PACK INICIAL



NRG COLE

Apenas nas tuas revistas
LEGO® NINJAGO™ n.º 2
LEGO® NINJAGO™ n.º 3
LEGO® NEXO KNIGHTS™ n.º1



NINJA DOURADO

Apenas com o teu
LEGO® NINJAGO™
TCG MULTIPACK



EQUIPA NINJA

Apenas nas tuas revistas
LEGO® NINJAGO™ n.º 2
LEGO® NINJAGO™ n.º 3
LEGO® NEXO KNIGHTS™ n.º1



EQUIPA ZX

Apenas nas tuas revistas
LEGO® NINJAGO™ n.º 2
LEGO® NINJAGO™ n.º 3
LEGO® NEXO KNIGHTS™ n.º1



EQUIPA TECNO

Apenas nas tuas revistas
LEGO® NINJAGO™ n.º 2
LEGO® NINJAGO™ n.º 3
LEGO® NEXO KNIGHTS™ n.º1



EQUIPA TORNEIO

Apenas nas tuas revistas
LEGO® NINJAGO™ n.º 2
LEGO® NINJAGO™ n.º 3
LEGO® NEXO KNIGHTS™ n.º1



LEGO® NINJAGO™ TRADING CARD GAME

Tenta derrotar o teu **adversário** com os **heróis** e **vilões** do mundo **LEGO® NINJAGO™**. Com uma boa **estratégia** e um pouco de sorte conseguirás que as cartas do teu adversário se convertam em teus **aliados**.
Joga as poderosas **cartas de ação e veículo** e elimina o teu adversário com as **cartas especiais limitadas**!

CATEGORIA DAS CARTAS

Existem **três** categorias de cartas!



CARTAS DE PERSONAGEM

(Valor em cada rebordo)

Contém todos os **heróis** e **vilões** do universo LEGO® NINJAGO™. Eles serão os teus **aliados** durante a partida.

CARTAS DE AÇÃO

(efeitos temporários)

Estas cartas concedem-te uma **vantagem-chave** através dos seus **efeitos**.



CARTAS DE VEÍCULO

(efeitos permanentes)

Com estas cartas conseguirás **bónus permanentes** nos **valores** dos teus **aliados**.

NOME
BÓNUS
EFEITO
Nº DE CARTA



ANTES DO JOGO

Tens que formar um **baralho** com as tuas cartas. O teu adversário faz o mesmo com as suas cartas. Recomendamos-te a começar com um jogo básico. Para tal, necessitas de um baralho com um mínimo de **20 cartas de personagem** (sem contar com as **cartas de ação** ou de **veículo**). Podes incluir **heróis** e **vilões** no teu baralho. Em **cada baralho** só pode haver **uma carta de cada número**.

PREPARATIVOS

JOGO BÁSICO
(só cartas de personagem)

Baralha o teu **bloco** de cartas e coloca-o **virado para baixo** na **base** que te pertence no **tabuleiro**. Escolhe **três cartas**. Esta é a tua **primeira mão**. O teu adversário deverá fazer o mesmo.

O **tabuleiro** é o **campo de batalha**, onde se jogam as **cartas de personagem**, e se realizam **duelos**. O tabuleiro é também a base de cada jogador e é onde se colocam os **baralhos**, onde se jogam as **cartas de veículo** e também onde se colocam as **cartas eliminadas**. O mais **importante**: só é permitido colocar **uma carta** em cada casa do tabuleiro.

O **jogador mais novo** começa. Depois, **segue por turnos**.



FASE INICIAL



No **início do teu turno**, escolhe **uma** carta do teu **baralho**. Depois podes jogar **uma carta de personagem** voltada **para ti** (a cabeça está virada para o teu adversário) na **casa vazia** do **campo de batalha**. Se colocas a tua **carta de personagem** ao lado de **pelo menos** um **aliado do teu adversário**, o **duelo** começa (ver Fase de Duelo).

Se jogas a carta **Kai** numa **casa vazia** e **não houver** nenhum **aliado do teu adversário** ao lado, não há lugar a **duelo**.

Se jogas a **Kai** numa **casa vazia** e há um **aliado do teu adversário** na casa ao lado, começa o duelo.





FASE DE DUELO

IMPORTANTE

As cartas de personagem que estão **viradas para ti**, são **tuas aliadas**. As cartas de personagem **viradas para o teu adversário**, são os **aliados do teu adversário**.

Se jogas uma **carta de personagem** que esteja ao lado de pelo menos um dos **aliados do teu adversário**, começa o **duelo**. Compara os **valores colocados uns contra os outros**. O **aliado** com o **valor mais pequeno** perde e dá uma volta de **180°**. Agora é controlado pelo **vencedor** do duelo. Se houver um **empate**, o jogador que jogou a **carta de personagem** vence.



EXEMPLO

O **valor de velocidade de Kay (46)** é maior que o de **Wrayth's (39)**. Kai vence, Wrayth dá uma volta de **180°** e agora é teu **aliado**.

Se colocas uma **carta de personagem** ao lado de **mais que um aliado** do teu adversário, deves começar um dos possíveis **duelos**. Depois podes **decidir** se queres continuar **mais duelos** na tua vez de jogar com a carta que jogaste.





EXEMPLO

Kai decide atacar apenas **Wrayth** porque o **valor de velocidade (46)** é mais alto que o de **Wrayth (39)** e assim ganha. Por outr lado, contra o **valor de defesa de Zane ZX (74)** perderia e por isso não a ataca.

FASE FINAL

Quando **terminar** a tua vez, **podes** por **uma das cartas** que tens na mão no teu **baralho de cartas eliminadas**, para poderes escolher **uma nova do baralho**.

Quando **todas as casas** do **campo de batalha** estiverem **ocupadas**, no fim do turno a partida termina. O **jogador** que tiver **mais aliados** no campo de batalha será declarado vencedor.

LEMBRA-TE:

1. Uma **carta de personagem** depois de virada **não pode** começar outros **duelos**.
2. Uma **carta de personagem** que se mexa no campo de batalha por uma **carta de ação** ou de **veículo**, **não pode** começar outros **duelos**.
3. Uma **carta de personagem** que se mova pelo campo de batalha por uma **carta de ação** ou **veículo**, só pode mexer-se para uma **casa livre** no **campo de batalha**.

JOGO AVANÇADO
(Com cartas de ação e veículo)

Para este jogo, tens que por as cartas de **ação** e de **veículos** no teu **baralho** que deve conter um **mínimo** de **30 cartas**. As regras são **as mesmas** que as do jogo básico, mas no princípio do jogo, o teu adversário e tu devem escolher **6 cartas**. Antes de jogar uma **carta de personagem** na tua vez, podes jogar uma **carta de ação** ou de **veículo**.

CARTAS DE VEÍCULO

Se jogas com uma **carta de veículo**, coloca-a **à tua frente virada para cima**. Conseguirás um **bónus permanente** nos **valores dos teus aliados**. O **efeito** dura até que jogues com uma **nova carta de veículo**. A **carta de veículo ativa** substitui-se e coloca-se virada para cima no **baralho de cartas eliminadas**.



EXEMPLO

Com a ***Ninja DB X***, **Kai ganha +30 em defesa** e vence o duelo contra **Zane ZX**. Todos os **adversários** viram a carta 180° e passam a ser **teus aliados**.

ATENÇÃO
Algumas cartas de veículo têm **efeitos adicionais!**

CARTAS DE AÇÃO

O efeito de uma **carta de ação** entra em **vigor imediatamente** depois de jogada a carta. Quando termina a tua vez de jogar, coloca a carta **virada para cima** no baralho de **cartas eliminadas**.



EXEMPLO

Na tua vez de jogar, primeiro colocas uma carta de ação ***Envenenado***. Depois jogas a **Kai** e atacas a **Wrayth**, cujo **valor de velocidade (39)** é menor que a da **Kai (46)**. Mas graças à carta ***Envenenado***, agora a **Zane ZX** perde **-30 em defesa (74-30=44)** e **perde** o duelo contra Kai. Os **aliados do teu adversário** rodam **180°** e passam a ser **teus aliados**. Por seu turno, o teu adversário tem que eliminar uma carta. Óptimo, não achas?

A REGRA DE OURO

Se o texto de algumas cartas não coincidir com estas regras, prevalece a carta.



CONSELHOS + TRUQUES

ORDEM DOS TURNOS DO JOGO AVANÇADO

1. Escolhe uma carta
2. Podes jogar uma carta de ação ou de veículo
3. Podes jogar uma carta de personagem
4. Escolhe os teus duelos
5. Coloca a tua carta de ação que jogaste virada para cima no baralho das eliminadas
6. Podes eliminar uma carta na tua vez de jogar e escolher uma nova
7. É a vez de o teu adversário jogar

DICA

Para que tu e o teu adversário não misturem as cartas, recomendamos que as coloquem em **bolsas** de diferentes cores.

TailorMade media

PUBLISHER: TAILORMADE MEDIA, LDA.
AV. ANT.º AUGUSTO AGUIAR, 148
5º ESQ. PORTA A • 1050-021 LISBOA
PORTUGAL

LEGO NINJAGO Masters of Spinjitzu